

MASTER EN ANIMACIÓN 3D Y EFECTOS VISUALES

INTRODUCCIÓN

El Master en Animación 3D y Efectos Visuales, se desarrollará mediante un programa intensivo de siete meses y medio de duración, por mediación de clases teóricas y prácticas apoyado con los conocimientos aportados por parte de cada profesor correspondiente a su materia, donde los alumnos adquirirán y demostrarán todos los elementos necesarios con el objetivo de formar parte de un equipo de producción cinematográfico.

Este Master se desarrollara por mediación de **3 módulos + Proyecto final**:

Módulo 1

Una primera parte del curso donde se verán las bases sobre los estudios y artes del dibujo al natural y anatómico, la composición, el diseño de personajes, storyboard y animáticas, al mismo tiempo que se empiezan a ver las herramientas específicas en animación 3D (mediante el software Maya), que corresponden al siguiente módulo.

Módulo 2

Un segundo módulo en el que a medida que avanza el curso, de forma intensiva se empieza a trabajar en profundidad, mediante clases teóricas y prácticas, el modelado 3d junto con sus correspondientes clases de materiales y texturas, rigging, iluminación, animación y render. De esta manera se adoptarán una serie de conocimientos iniciales para el desarrollo de una producción cinematográfica o spot publicitario.

Módulo 3

En este tercer módulo, además de estudiar en profundidad con el software correspondiente, el alumno tendrá clases especiales con profesores de interpretación, expresión corporal, escultura, composición, psicología y efectos visuales.

Para finalizar el Master, el alumno deberá afrontar un **Proyecto final de curso** que desarrollará en los meses posteriores a la finalización del Master, en el que se pondrán en práctica todos los conocimientos adquiridos a lo largo de dicho Master. De igual manera, tras la finalización del Master y con los ejercicios y prácticas realizadas en clase, el alumno dispondrá de material para realizar una “demo reel” (video portafolio) de trabajos personales, como currículum gráfico.

DESARROLLO DEL TEMARIO

- **Duración del curso:** 600 horas repartidas a lo largo de siete meses y medio.
 - o 4 horas diarias de 16:30 h. a 20:30 h.
 - o De lunes a viernes
 - o 20 horas semanales
 - o 80 horas mensuales

- **Estructura del Master en Animación 3D y Efectos Visuales:**

- **Módulo 1**

- o Dibujo al natural y anatómico
- o Diseño de personajes
- o Storyboard
- o Animáticas

- **Módulo 2**

- o Modelado 3D (Maya)
- o Texturizado 3D (Maya)
- o Photoshop
- o Animación 3D (Maya)
- o Rigging (Maya)
- o Iluminación 3D (Maya)
- o Render (Maya y Mental Ray)
- o Animación 3d avanzada (Maya)

- **Módulo 3**

- o Interpretación
- o Expresión corporal
- o Psicología
- o Escultura
- o Efectos Visuales

- **Proyecto fin de curso**

Al finalizar el programa del curso, se trabajará en un Proyecto final donde se pondrán en práctica todos los conocimientos adquiridos.

TEMARIO

PARTE 1

El programa comenzará mediante el estudio de las artes tradicionales y los fundamentos de la animación. Los temas tradicionales proporcionan la base para trabajar en la animación por ordenador en 3D acompañado por los conceptos de dibujo, composición, diseño de personajes. Se verán las técnicas de animación 2D para el posterior desarrollo de animáticas. Y comenzarán los conocimientos en modelado, texturizado, photoshop y escultura.

- Conceptos de dibujo. Dibujo anatómico
- Diseño de personajes
- Desarrollo de animáticas 2D
- Modelado 3d
- Texturizado 3D
- Photoshop
- Escultura

PARTE 2

Los estudios de dibujo dan paso a la animación en 2D, introduciendo posteriormente clases de modelado 3D y texturizado 3D más avanzadas. Se empiezan a desarrollar conceptos de iluminación 3D. Se sigue avanzando con el estudio de Photoshop para la creación de texturas.

- Dibujo anatómico (escultura)
- Desarrollo de animáticas 2D
- Photoshop
- Iluminación 3D
- Modelado 3D
- Texturizado 3D

PARTE 3

Comienzan a desarrollarse los temas de Animación 3D, comenzando con objetos básicos y se va incorporando todo lo desarrollado a un escenario de producción. Finalizan las clases de storyboard y diseño de personajes y se profundiza en el modelado 3D de personajes, despliegue de UV's y se aplican los conocimientos de Photoshop para el desarrollo de texturas para los personajes. Se siguen trabajando las técnicas de iluminación más avanzadas.

- Animación 3D
- Iluminación 3D
- Modelado 3D
- Texturizado 3D
- Storyboard

PARTE 4

Todos los conceptos 2D, diseño de personajes, conceptos de dibujo, paletas de colores, animáticas 2D se han completado y deben de servir para preparar los requisitos previos antes de comenzar con los aspectos 3D del proyecto, tales como el modelado, texturas y animación. Comenzarán las clases especiales de interpretación, expresión corporal y psicología.

Se avanzará con los conceptos de escultura y una vez desarrollada la parte básica de Animación, se seguirá avanzando en temas de Animación 3D de personajes.

- Animación 3D avanzada
- Interpretación y Expresión Corporal
- Escultura avanzada
- Modelado avanzado
- Psicología

PARTE 5

Se completarán todos los aspectos 3d de pre-producción y comenzaremos a estar preparados para posteriormente embarcarnos en plena producción del proyecto. Todo el programa de producción estará supervisado por el profesor correspondiente a cada materia y se seguirá con el flujo de continuar con los temas avanzados de animación, expresión corporal, psicología, modelado, texturas e iluminación.

- Animación 3D avanzada
- Interpretación y expresión corporal
- Modelado avanzado
- Psicología

PARTE 6

Se finalizará el curso con una introducción a los efectos visuales, composición, postproducción y renderizado.

El profesor desarrollará una entrevista/examen sobre los conocimientos adquiridos sobre el curso y se darán unas clases de preparación y orientación en la elaboración de un currículum vitae, cartas de presentación y explicaciones sobre la ética y las prácticas del trabajo en una producción.

- Introducción efectos visuales
- Introducción composición
- Introducción postproducción y render
- Animación 3D Avanzada
- Desarrollo de la “demo reel”

Al finalizar el curso el alumno comenzará a desarrollar un Proyecto final de curso donde se pondrán en práctica todos los conocimientos adquiridos a lo largo del Master y obtendrá un diploma de “Master en Animación 3D y Efectos Visuales”, un video “demoreel” y soporte por parte de la escuela al mundo laboral a través de su División de Animación 3D.